



## Bande-annonce

Le continent Westeros est à l'agonie.  
Les guerres de succession au trône de fer ont provoqué la ruine et la destruction partout.

La mort de Daenerys Targaryen et de Cersei Lannister permit de mettre fin à la guerre des reines. La réunion à la fin de la guerre avec les représentants des familles régnantes permit de désigner Bran le Brisé comme roi des 6 couronnes. Sa propre sœur Sansa Stark faisant sécession pour recréer le royaume du nord.

*Le roi Bran le Brisé et ses 2 sœurs Arya et Sansa Stark*



Le jeune roi s'entoura de conseillers héros de la bataille de Winterfell contre les morts vivants du roi de la nuit.

Sa main, Tyrion Lannister dirige son conseil avec Brienne de Torth, Commandant de la Garde Royale, Davos Mervault Maître des navires, Samwell Tarly, Grand Mestre, Lord Bronn, Grand Argentier.

*Le roi Bran le Brisé (de dos) et son conseil restreint. De g. à d. : Brienne de Torth, Lord Bronn, Tyrion Lannister, Davos Mervault et Samwell Tarly*

Ce renouveau à la tête du royaume aurait dû permettre une nouvelle ère de paix. Il n'en est rien.

De trop nombreuses familles nobles ont aujourd'hui disparu, laissant leurs terres sans défense face aux brigandages et à la corruption. Pire, certains nobles, dévorés par l'ambition, remettent en doute la toute nouvelle autorité de Bran, comme son oncle, Edmure Tully régnant sur le Conflans. Celui-ci revendiquant ouvertement la couronne des 6 royaumes.

*Edmure Tully, seigneur du conflans*

Sous les conseils avisés de sa main, le jeune roi décide d'envoyer un jeune noble lui-même héros survivant de la bataille de Westeros enquêter sur la trahison d'Edmure. Si celle-ci est confirmée, alors la main du roi pourra mettre en place des mesures vindicatives contre le félon.



Et comme si ce n'était pas suffisant, l'hivers vient.

Les campagnes ravagées par les pillages des différentes armées ont laissé la paysannerie plus vulnérable que jamais. Les récoltes n'ont pas été suffisantes pour pallier un hiver que certains craignent historiquement long.

Pour pallier à ce futur manque de nourriture, des troupeaux entiers de bovin et d'ovin ont été abattu puis découpés pour être congeler dans les entrailles du mur, dernier vestige de la terreur des marcheurs blancs.

Aujourd'hui cette muraille de glace n'est plus un rempart contre les sauvageons du nord extrême. John Snow, le nouveau maître des lieux n'empêche plus les nordistes de descendre vers le sud et ses terres au climat plus clément.

Tyrion Lannister a aussi passé grâce au trésor de la couronne, de nombreux marchés avec tous les commerçants venant du continent de l'autre côté du détroit. Cela a entraîné l'arrivée de nombreux étrangers plus ou moins fortunés et honnêtes qui ont racheté à grand coup de pièces d'or sonnantes et trébuchantes des titres de noblesse et les terres qui vont avec.

Évidemment, les seigneurs de Westeros détestent plus que tous ces arrivistes qui leurs « volent leurs terres ».

De la main du roi à notre futur ambassadeur pour le Conflans,

Mon jeune ami,

Tout d'abord permettez-moi de nouveau de vous remercier dans votre rôle lors de la bataille de Winterfell. Tout Westeros vous doit la vie, à vous et vos compagnons.

Sa majesté, Bran le brisé, m'a suggéré votre nom pour cette mission capitale pour l'équilibre de notre royaume. Votre réponse positive à ma -sa- demande vous honore une fois de plus. Pour vous donner les informations essentielles à votre réussite, je vous demande de bien vouloir me rejoindre à Port-réal.

Sachez que votre récompense sera à la hauteur des risques que nous vous faisons prendre et pourrait même être bien au-delà de votre imagination.

Votre obligé, bien cordialement,  
Tyrion Lannister

## Le projet de campagne

**Nom du MJ :** Lacoste Sébastien

**Nom du JDR :** le trône de fer

**Nom de la campagne :** les 3 sœurs

**Type d'univers :** médiéval fantastique occidental (dark fantasy)

**Contenu de la campagne :** diverses aventures pour permettre la création et développement d'une seigneurie avec ses suzerains, ses bannerets...et ses (nombreux) problèmes ...

**Début :** mi-septembre si les joueurs veulent créés leurs personnages (une séance).

Début septembre s'ils jouent avec des préconstruits (6 profils possibles). Le background des personnages sera à réécrire dans ce cas.

**Durée :** environ 10 séances. Dépendra beaucoup du rythme des joueurs (et du MJ^^).

**Périodicité :** 1 fois toutes les 2 semaines.

**Positionnement principal :** samedi après-midi

**Positionnement de secours (optionnel) :** dimanche après-midi

**Durée des séances (pour les parties en soirée) :** -

**Places fixes :** 4

**Place libres :** 2

**Places totales :** 6

**Disponibilité du MJ :** sur slack ou par texto sur tel perso

**Complexité des règles :** grande

**Complexité de l'univers :** grand

**Complexité de la campagne :** normale

## Informations complémentaires

### **Règles ou systèmes additifs :**

- les règles de base du jdr seront appliquées. Pour faire plus simple, je ne tiendrai pas compte des règles trop pointilleuses ou complexes : le principal est de jouer !

### **Infos complémentaires :**

- le jeu se passe après la série TV. Les joueurs incarneront des personnages issus d'une famille noble non régnante.

Le but sera de survivre aux différentes épreuves et adversaires qu'ils croiseront. Une partie de la campagne sera dans le domaine politique : les joueurs auront une part de pouvoir, qu'en feront-ils ?

Attention ! le système de jeu est TRES violent : il n'y aura pas des combats qui durent 2h. la mort des personnages peut arriver très rapidement. Pas de joueur gros bourrins donc...

## Les attentes du MJ

### **Présence des joueurs sur Slack hors séances :**

Une fois dans la semaine avant chaque séance. Merci de prévenir si non disponible.  
Evidemment, la présence régulière aux séances est demandée.

### **Composition :**

Les personnages présents pourront être de tout âge, de tout sexe.

On ne retrouve pas la création des classes classiques des jeux médiéval fantastique. Les personnages sont définis par :

- l'âge ;
- Le statut (la classe sociale) ;
- Le rôle : combattant, coquin (il s'agit bien du roublard), dirigeant, expert et manipulateur. On peut mélanger les genres mais cela affaiblit le personnage ;
- Un archétype : chevalier oint, septon, héritier, chevalier errant, mestre, noble, serviteur, éclaireur, écuyer
- Des objectifs, motivations, vices et vertus qui modifieront d'autant de roleplay.

Pour la campagne, au minimum un combattant, un expert et un coquin sont conseillés.

### **Rapport de séance de jeu :**

Oui, je ferai un résumé

### **Matériel :**

- Vos joueurs doivent ils posséder un matériel particulier ? Oui ou Non. Si oui lequel ?  
Non. Seulement s'ils souhaitent amener une figurine pour visualiser les positions en combat

- Une participation de la S3R aux frais de matériels "spéciaux" est-elle sollicitée ?  
Non.

### **Communauté :**

De préférence les personnes ayant vu et/ou lu la série

### **Autres attentes (participation, maturité, règles, ambiance ...) :**

- de la bonne humeur ;
- un minimum de sérieux dans le roleplay ;
- une adaptation à l'univers de la série/des romans (non, les personnages ne seront pas magiciens niveau 20 et ne pourront pas lancer des boules de feu avec 10d20+100 de dégâts...)
- et encore de la bonne humeur !^^

## Critères de sélection

*Uniquement en cas d'égalité au moment des votes*

-  
-